

EXEMPLE DE BUNE PRACTICI ÎN EDUCAȚIA STEM ȘI DIGITALIZARE PRIN JOCUL DE ȘAH LA VÂRSTA PREȘCOLARĂ

Profesor pentru educație timpurie Jurjiu Emilia,
Grădinița cu PP „Lumea copiilor”, Cluj-Napoca

În contextul societății contemporane, caracterizată de o dezvoltare accelerată a tehnologiei și a digitalizării, sistemul educațional trebuie să se adapteze permanent noilor cerințe. Educația de tip STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics) reprezintă o direcție esențială pentru formarea competențelor necesare secolului XXI, punând accent pe gândirea critică, rezolvarea de probleme și aplicabilitatea practică a cunoștințelor.

În același timp, conceptul de școală durabilă presupune utilizarea unor metode moderne, interactive și incluzive, care să contribuie la dezvoltarea armonioasă a copiilor încă de la vârste fragede. În acest sens, integrarea jocului de șah în activitățile educaționale din grădiniță devine un exemplu de bună practică, deoarece susține atât obiectivele educației STEM, cât și procesul de digitalizare a instruirii.

Lucrarea de față își propune să evidențieze rolul educației STEM și al digitalizării, precum și modul în care jocul de șah poate fi utilizat eficient în cadrul programelor educaționale, inclusiv în cadrul programului de educație socio-emoțională „Da, poți”.

Educația STEM reprezintă o abordare interdisciplinară care integrează știința, tehnologia, ingineria și matematica într-un mod aplicativ și interactiv. Aceasta nu se limitează la transmiterea de informații teoretice, ci urmărește dezvoltarea unor competențe esențiale, precum gândirea logică, creativitatea și capacitatea de rezolvare a problemelor.

Printre principalele beneficii ale educației STEM se numără:

- dezvoltarea gândirii critice;
- încurajarea învățării prin descoperire;
- formarea abilităților de colaborare;
- aplicarea cunoștințelor în situații reale.

În educația timpurie, STEM capătă o formă adaptată vârstei copiilor, fiind integrat

prin joc, experiment și explorare. Activitățile sunt concepute astfel încât să stimuleze curiozitatea naturală a copiilor și dorința de a învăța.

Digitalizarea educației reprezintă un proces complex care implică utilizarea tehnologiilor moderne pentru îmbunătățirea procesului de predare-învățare-evaluare. În școlile durabile, digitalizarea nu este doar un instrument tehnologic, ci o strategie pedagogică ce facilitează accesul la resurse educaționale variate și interactive.

Avantajele digitalizării includ:

- acces rapid la informație;
- diversificarea metodelor de predare;
- personalizarea învățării;
- creșterea motivației elevilor.

În învățământul preșcolar, digitalizarea se realizează prin utilizarea aplicațiilor educaționale, a jocurilor interactive și a platformelor digitale, care transformă procesul de învățare într-o experiență atractivă și eficientă.

Jocul de șah reprezintă un instrument educațional valoros, cu multiple valențe formative. Acesta contribuie în mod direct la dezvoltarea competențelor specifice educației STEM.

Dezvoltarea gândirii logice și matematice

Șahul implică analiză, planificare și anticipare, elemente esențiale pentru dezvoltarea gândirii matematice. Copiii învață să recunoască tipare, să calculeze variante și să ia decizii.

Rezolvarea de probleme

Fiecare partidă de șah reprezintă o situație problemă. Copiii sunt provocați să găsească soluții, să testeze ipoteze și să își corecteze strategiile.

Dezvoltarea competențelor digitale

Prin utilizarea aplicațiilor de șah online (Chesskid, Stepchess) și a tablelor interactive cu care sunt dotate grupele, copiii intră în contact cu tehnologia, dezvoltând abilități digitale într-un mod natural și ludic.

Gândirea strategică și creativitatea

Șahul nu este doar un joc logic, ci și unul creativ. Copiii învață să elaboreze strategii și să gândească în perspectivă, ceea ce este esențial în domeniile STEM.

Programul „Da, poți” promovează incluziunea și dezvoltarea competențelor socio-emoționale încrederea, perseverența, organizarea, înțelegerea și rezistența emoțională prin activități interactive și adaptate nivelului de vârstă. Integrarea șahului în acest program reprezintă un exemplu de bună practică.

Activități integrate STEM prin șah

- **Numărarea și recunoașterea formei geometrice pătrat** – utilizarea pieselor de șah pentru dezvoltarea competențelor matematice;
- **Orientare spațială** – învățarea coordonatelor pe tabla de șah;
- **Rezolvarea de mini-probleme** – exerciții simple de tip „Cum dăm șah cu pionul, șah cu nebunul, șah cu turnul, șah cu dama?”;
- **Construcții creative** – realizarea unei table de șah din materiale reciclabile (componentă de sustenabilitate).

Activități digitale

- utilizarea aplicațiilor interactive de șah (Chesskid, Stepchess);
- vizionarea de animații educative (Mustăciosul);
- jocuri digitale adaptate vârstei preșcolare (Colectare de steluțe pe Stepchess).

Aceste activități contribuie la dezvoltarea competențelor digitale și la integrarea tehnologiei în procesul educațional.

Introducerea șahului în grădiniță are multiple beneficii:

- dezvoltă atenția și concentrarea;
- stimulează memoria;
- îmbunătățește disciplina și răbdarea;
- încurajează gândirea independentă.

În plus, învățarea prin joc, specifică educației timpurii, se aliniază perfect cu principiile STEM, care promovează explorarea și experimentarea.

Șahul devine astfel un instrument didactic eficient, care contribuie la formarea unor competențe esențiale pentru viitor.

Educația STEM și digitalizarea instruirii reprezintă piloni fundamentali ai educației moderne, contribuind la formarea unor indivizi adaptați cerințelor societății actuale. Integrarea jocului de șah în activitățile educaționale, în special în grădiniță, oferă oportunități valoroase pentru dezvoltarea cognitivă și socio-emoțională a copiilor.

Prin exemplele de bună practică din programul „Da, poți”, se demonstrează că șahul poate fi utilizat ca un instrument eficient în educația STEM, facilitând învățarea prin joc, dezvoltarea gândirii logice și familiarizarea cu tehnologia.

Astfel, școala durabilă devine un spațiu al inovației și al învățării autentice, în care copilul este în centrul procesului educațional, iar metodele utilizate sunt adaptate nevoilor sale reale.

Bibliografie

1. Goleman, Daniel, Inteligența emoțională, ediția a III-a, Editura Curtea Veche, București, 2008
2. Polihroniade, Elisabeta, Rădulescu, Tiberiu. Primii pași în șah. Ed. Sport-Turism, 1982